Mensile - Anno IV - N. 32

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 FORMULA UNO
2 ASSAULT MAN
3 DRILLING
4 ELI WAR
5 VITA DA VOLPI
6 INVESTIGATE
7 GUN
8 SHOOT'EM UP
9 CAMPIONATO
10 COLORADO JOE
11 THE CHOSEN
12 STAR VOYAGER
13 SLYNKY L'ESPLORATORE
14 EAT
15 AND JUST
16 PUNPKIN
17 PLAY
18 DISKS
19 SEA STAR
20 DESPERSO
21 HUMANITY
22 MAD BALL
23 SKILLNESS
24 DOOM
25 DARE
26 MISSIONE
27 GANGSTER
28 FAGO
29 RECLUTAMENTO
30 PLUS

DISASTRI, SOLO DISASTRI

Non abbiamo mai capito perché i programmatori di software per home computer considerano come scenari per i loro giochi soltanto situazioni disastrose. Questa rivista che vi mostra alcune recensioni dei giochi più belli del momento ne è un esempio lampante. International Karate Plus è un gioco di morte dove l'importante è sopravvivere. Robbeary vi mostra un lestofante intento a saccheggiare un magazzino, Virus la dice lunga già solo con il nome. Chiediamo solo un po' di allegria...

HIT PARADE N. 32 - Periodico mensile - Marzo 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

FORMULA 1

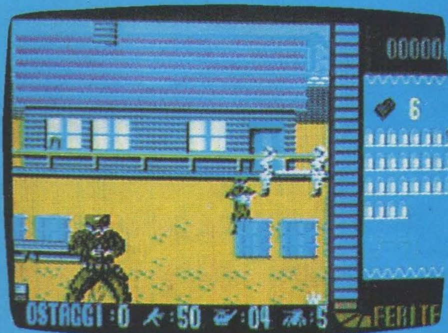


Il campionato mondiale di automobilismo si è concluso da poco e per parecchio tempo non potremo più osservare allo schermo Tv le corse automobilistiche sui vari circuiti mondiali. Ma potrai allettarti guidando, questa volta tu, una vettura di formula 1 su quattro circuiti, uno di prova e tre di differente difficoltà. Avrai a disposizione un certo periodo di tempo per passare dal posto di controllo ad un tratto di percorso, se riuscirai a risparmiare tempo, quello a tua disposizione verrà esteso per permetterti di percorrere un altro tratto di pista fino ad arrivare al traguardo finale. Gareggerai contro altri piloti senza scrupoli che non esiteranno a colpirti per mandarti fuori strada o addirittura a far esplodere la tua vettura, stai quindi molto attento. Usa le marce in modo appropriato, proprio come se guidassi una potente vettura, e buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
JOY AVANTI	accelera
JOY INDIETRO	decelera

ASSAULT MAN



Il tenente Macintosh appartiene alle teste di cuoio, una squadra super-addestrata di uomini in grado di fronteggiare qualunque situazione. Ma soprattutto gli appartenenti a questo corpo vengono utilizzati quando si tratta di salvare delle vite umane, degli ostaggi in mano a terroristi, perché con la loro precisione di azione e prontezza di decisione sono i più preparati in situazioni dove sono richiesti sangue freddo e sprezzo del pericolo. Ti saranno affidate missioni sempre differenti: dal campo di concentramento, all'aeroporto, al magazzino delle munizioni, e ogni volta dovrai portarle a termine per essere promosso a quella successiva. Ma ricordati che bombe e munizioni non sono inesauribili, perciò recupera le cartucce e le bombe che troverai sul cammino. Potrai anche usufruire delle speciali pozioni che sono utili per cicatrizzare le ferite.

JOYSTICK PORTA 2

F1	mouse porta 2
F3	joystick porta 2
B	bombe

DRILLING

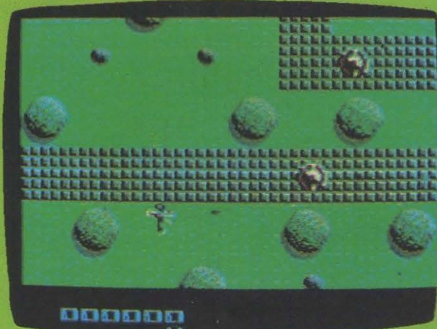


Purtroppo al termine della "Grande Guerra Nucleare" tutto l'universo conosciuto era ridotto allo stremo come numero di persone e risorse. Dappertutto era desolazione e la popolazione era stata costretta a rifugiarsi in caverne sotterranee. Ma proprio in questi delicati momenti gli animi più vili e codardi hanno il sopravvento e sono sorte numerose bande di malviventi che rubano quel poco che è rimasto. Anche loro sono stati costretti a cercare rifugio nel sottosuolo e si sono asserragliati su Aldebaran. Tu ti sei offerto volontario e con la tua navetta ti sei introdotto nel loro rifugio segreto per distruggere le varie forme aliene ivi nascoste. Attento a non urtare stalttiti, stalagmiti o qualsiasi ostacolo o la tua navetta salterà in aria, raccogli tutto quello che gli alieni lasciano cadere.

JOYSTICK PORTA 2

F1/F7	n. giocatori
3/5	musica/effetti sonori

ELI WAR



Gli alieni hanno invaso la Terra! L'invasione, iniziata in Sud America, si sta lentamente estendendo a tutto il pianeta e nulla sembra poterla arrestare. Le armate del mondo intero hanno tentato in tutti i modi di porre almeno un freno all'occupazione ma senza risultati. Gli alieni sono davvero numerosissimi e dispongono di navette con una potenza di fuoco incredibile. È mai possibile che il mondo debba arrendersi in questo modo? Siamo proprio sicuri che non ci siano punti deboli? Dopo lungo riflettere sembra che si sia trovata una soluzione; nulla di certo, ma bisogna tentare. È opinione generale che tutte le astronavi nemiche siano rifornite di energia e munizioni, con dei meccanismi sconosciuti, direttamente dall'astronave madre. Se fosse effettivamente così, un attacco ad essa potrebbe arrestare l'invasione aliena.
Si decide allora di approntare un elicottero con le armi più moderne affidando a voi la missione di guidarlo verso l'astronave madre aliena per distruggerla. Si tratta certamente di una missione estremamente pericolosa ma noi tutti confidiamo nelle vostre capacità.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

RUN/STOP	inizio/fine pausa
RESTORE	fine gioco

VITA DA VOLPI

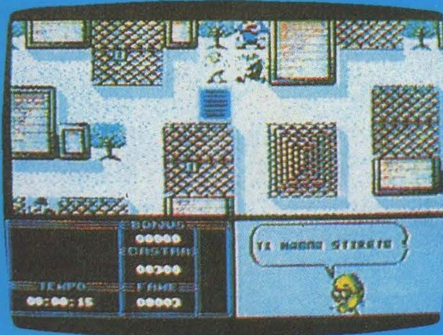


Conoscete la favola della volpe. Questo gioco trae spunto proprio di lì. La nostra amica volpe è un animale molto goloso, convinto che tutto gli sia dovuto e che come è noto possa rubare il cibo ai contadini. Si avventura quindi in un campo per raccogliere della frutta matura. Ma qui troverà una sorpresa, alcuni dispettosi scoiattoli la bombardano dall'alto, mentre cani da guardia la inseguono da destra e sinistra cercando di impedirle il passaggio. Come prima cosa Foxi dovrà raccogliere tutte le mele, poi sarà la volta delle uova nel pollaio con le proteste delle galline che si difendono a colpi di uova e della pericolosa traversata dietro a delle impazienti vacche. Fortunatamente la nostra amica volpe potrà difendersi dai numerosi e micidiali attacchi lanciando sassate, e se sarà fortunata di trovare il fucile, sparando ai suoi nemici. Terminato un giro, il tutto ricomincia più difficile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

INVESTIGATE

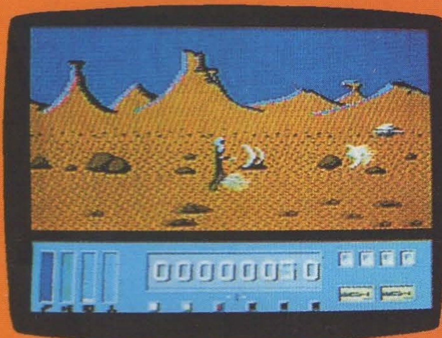


Da alcune settimane la tranquilla cittadina di Bargletown si trova nel caos più completo, una banda di delinquenti è riuscita ad insediarsi in una delle villette e da qui gestisce un pericoloso traffico seminando morti e furti in tutti i rioni. La polizia comunale sembra essere incapace di catturare il capo di questi malfattori e, non potendo rimanere inerme davanti a questo sfacelo, ha chiamato il famoso detective Svetloch Folmes affinché con la sua capacità investigativa e la sua esperienza possa far luce sulla questione. Facendo ricerche a destra e a manca raccogli tutti gli indizi, osserva attentamente case e negozi e cerca tutto quanto ti può essere utile per sciogliere il bandolo della matassa. Ma fai attenzione: ovunque si celano dei brutti ceffi che vogliono impedire a tutti i costi che tu porti a termine il tuo compito.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

GUN



Numerosi pianeti della lontana costellazione di Vega sono stati attaccati ed invasi da una perfida razza di umanoidi. Questi, dopo aver soggiogato la popolazione, hanno costretto i singoli individui ai lavori più umili e gravosi per ottenere il massimo beneficio dallo sfruttamento delle risorse dei vari pianeti. Ma gli ex-governanti non sono rimasti impotenti, hanno lanciato messaggi di richiesta di aiuto preparandosi alla riscossa. Tu hai accolto la loro richiesta e munito della tua super- arma avanzi impavido all'attacco cercando di smuovere il nemico. Quando finalmente, stufi di essere decimati, gli alieni sfuggiranno sulle loro navi, distruggile impedendo loro di poter continuare da un'altra parte il lavoro iniziato qui.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa si/no
FUOCO inizio gioco

SHOOT'EM UP



Alcuni scienziati, dopo anni di ricerche, hanno finalmente trovato il vecchio continente Atlantide scomparso per chissà quali ragioni al di sotto del livello marino. Tu sei stato inviato in un giro d'ispezione a bordo di una navetta subacquea per esaminare la situazione. Giunto all'interno delle caverne sotterranee ti accorgi che purtroppo sono invase da una moltitudine di alieni che da tempo si sono insediati qui sotto all'insaputa di tutti. Comunicato il tutto al centro di comando ricevi istruzioni di eliminare tutti gli alieni per impossessarti nuovamente di Atlantide. Il tuo compito non sarà affatto facile, perché gli alieni sembrano molto preparati e ben difesi, ma fedele al compito affidatoti farai del tutto per riuscire nella tua missione.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CAMPIONATO



Siamo in inverno, la stagione che di consueto rappresenta il massimo per gli appassionati di calcio. È proprio durante questa stagione e la primavera che si svolgono le maggiori competizioni calcistiche ad inziare dal campionato per arrivare alla coppa dei campioni. Per tenervi in allenamento e meglio valutare e provare le abilità dei vostri beniamini ecco per voi questo appassionante gioco per il CBM 64. Avrete infatti la possibilità di scegliere se disputare un vero e proprio campionato di serie A, se partecipare alla coppa dei campioni o giocare delle singole partite di allenamento. Le regole sono naturalmente quelle note a tutti e scopo del gioco è fare più goal della squadra avversaria. Ricordate all'inizio di ogni campionato viene assegnato un codice, che dovrete annotarvi per continuare a giocare le partite seguenti.

JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP pausa on/off

COLORADO JOE



Dopo anni di studio sulla civiltà pre-incas il famoso professor Colorado Joe ha coronato il suo sogno di trovare il famoso tempio di Cloatzcan, unica testimonianza di quell'antica civiltà. Dice la leggenda che il temerario visitatore, una volta entrato nel tempio, acquisirà misteriosi poteri che gli consentiranno, come per magia, di far apparire o sparire sopra, davanti o sotto di sé blocchi di pietra. Tali poteri potranno essere usati sia per aprirsi la strada verso i favolosi tesori sia per creare trabocchetti sotto le micidiali creature che infestano le varie stanze del tempo. Evitando con cura tutto ciò che si muove procurati le chiavi delle varie stanze, per varcare le porte, ma soprattutto prendi la campana magica che ti permetterà di far apparire e catturare numerose magie.

JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giú
1	sinistra
x	destra
SPAZIO/FUOCO	inizio gioco
C=	1/2 giocatori lancia magie

THE CHOSEN



Dalla sua base sotterranea il perfido cibernoide ricercato dalla polizia dell'Alleanza di tutte le galassie ha intenzione di sferrare un potente attacco all'universo conosciuto conquistando pianeta dopo pianeta. L'unico modo per arrestare la sua avanzata sarà ucciderlo, ma la cosa non è semplice, in sua difesa ha costruito un'armatura elettronica alimentata da quattro unità di potenza che dovrai prima distruggere per raggiungere il cattivo. Per distruggere queste unità dovrai recuperare delle bottiglie vuote, andare nella stanza che contiene l'acido e con questo riempirle. Poi finalmente potrai sparare al tuo obiettivo. Potrai ricaricare i tuoi laser e gli scudi e sfruttando bene i sensori comandare teleport, aperture porte e altri congegni.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
S	destra
K	su
M	giú
SPAZIO	fuoco
FUOCO/SPAZIO	inizio gioco

STAR VOYAGER



Scarlet è uno spericolato pilota di un astrocaccia stellare, che, stanco di correre sul filo del rasoio nella cruenta disfida fra la Federazione stellare e le legioni dell'Armata Romulana, decide di svagarsi vagabondando nello spazio infinito!
Il principale obiettivo del gioco è quello di recarsi in tutti i posti indicati dalla mappa stellare ed in ognuno di questi eliminare, se necessario, astronavi nemiche servendosi di un potente radar per individuarle e di missili anti materia per distruggerle.
Fatto ciò nei settori che contengono dei pianeti dovrete giocare delle partite con stranissime carte assieme agli abitanti del luogo! Vostro compito è quello di fare in modo che essi abbiano delle buone carte per disputare delle buone mani di gioco! In cambio di ciò essi vi daranno alcuni preziosissimi axiw che in breve tempo vi faranno ricchissimo!
In definitiva il vero scopo del gioco è quello di racimolare migliaia di questi preziosi axiw! Buon divertimento.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

Q/A	accelera/decelera
RUN STOP	pausa
SPAZIO	giro veloce
R/S + RESTORE	nuova partita

SLYNKY L'ESPLORATORE



Slynky, capelli rossi e ciuffo al vento, è un ragazzo che ama fantasticare e per questo motivo la sua ragazza, molto più posata, lo ha sempre rimproverato. La sua avventura inizia in modo molto strano, uno sconosciuto gli si avvicina per ottenere risposta ad una informazione, in merito alla direzione da prendere per il raggiungimento di una strada, dopo aver sentito la cortese risposta del nostro Slynky inizia a raccontare una stranissima storia relativa ad una magico giardino in cui sono dispersi tre magnifici tesori. Sempre più coinvolto in questa interessante storia, il nostro Slynky chiede ulteriori spiegazioni ed il forestiero continua il suo racconto denso di particolari: il giardino di cui gli stava parlando non era mai stato scoperto da altri uomini a causa della folta siepe che lo circondava. Trovatosi in quel luogo per caso, raccontò di essersi avventurato al suo interno e di essere stato subito assalito da terribili mostri che lo inseguivano urlando "nessuno riuscirà mai a recuperare i tre tesori che noi custodiamo!", colto dal panico si diede subito alla fuga ripromettendosi di non tornare mai più in quel terribile posto indemoniato. La curiosità di Slynky rimase viva anche nei giorni successivi all'incontro con il forestiero, fu così che decise di avventurarsi all'interno di quel magico giardino. Il destino del nostro amico è nelle vostre mani, infatti sarete voi a guidare Slynky alla ricerca dei tre tesori facendo attenzione ad evitare l'attacco dei vari mostri e delle piante carnivore. L'unico consiglio che vi posso dare è di essere più cauti e al contempo meno distratti di Slynky, altrimenti farete i conti con i guardiani del tesoro.

JOYSTICK IN PORTA 2

Z	muove Slynky verso sinistra
C	muove Slynky verso destra
SHIFT	per saltare
CONTROL	per iniziare da capo

EAT



Per quello che ne pensava Eat la vita non aveva alcun senso. Si annoiava, aveva pochi amici ed era sempre alla ricerca di un qualche divertimento. Suo padre gli aveva raccontato molte storie di suo nonno, che commerciava amabilmente con i fantasmi delle case, cosa che purtroppo suo padre non aveva continuato a fare. Ma un bel giorno accadde che i fantasmi cominciarono ad apparire, seminando distruzione e panico per l'intero villaggio. Disperato il sindaco chiese aiuto al padre di Eat che declinò a causa della sua paura. Eat decise di seguire le orme del nonno e accettò la sfida. Guida il nostro amico in ognuno dei quindici labirinti evitando i fantasmi ed altre creature malvagie. Usa abilità e prontezza di riflessi per avvantaggiarti di tutti i dispositivi speciali di ogni labirinto, perché solo combinandoli tra di loro potrai avere successo. Potrai trasformarti ad esempio in un essere molto arrabbiato, in un pesante ippopotamo in grado di schiacciare facilmente i nemici, in uno scavatore, carro armato o navetta. Ma ricorda usa Eat arrabbiato solo quando è proprio indispesabile, ne esistono poche icone, mentre la navetta e il carro sono buoni rifugi.

JOYSTICK PORTA 1

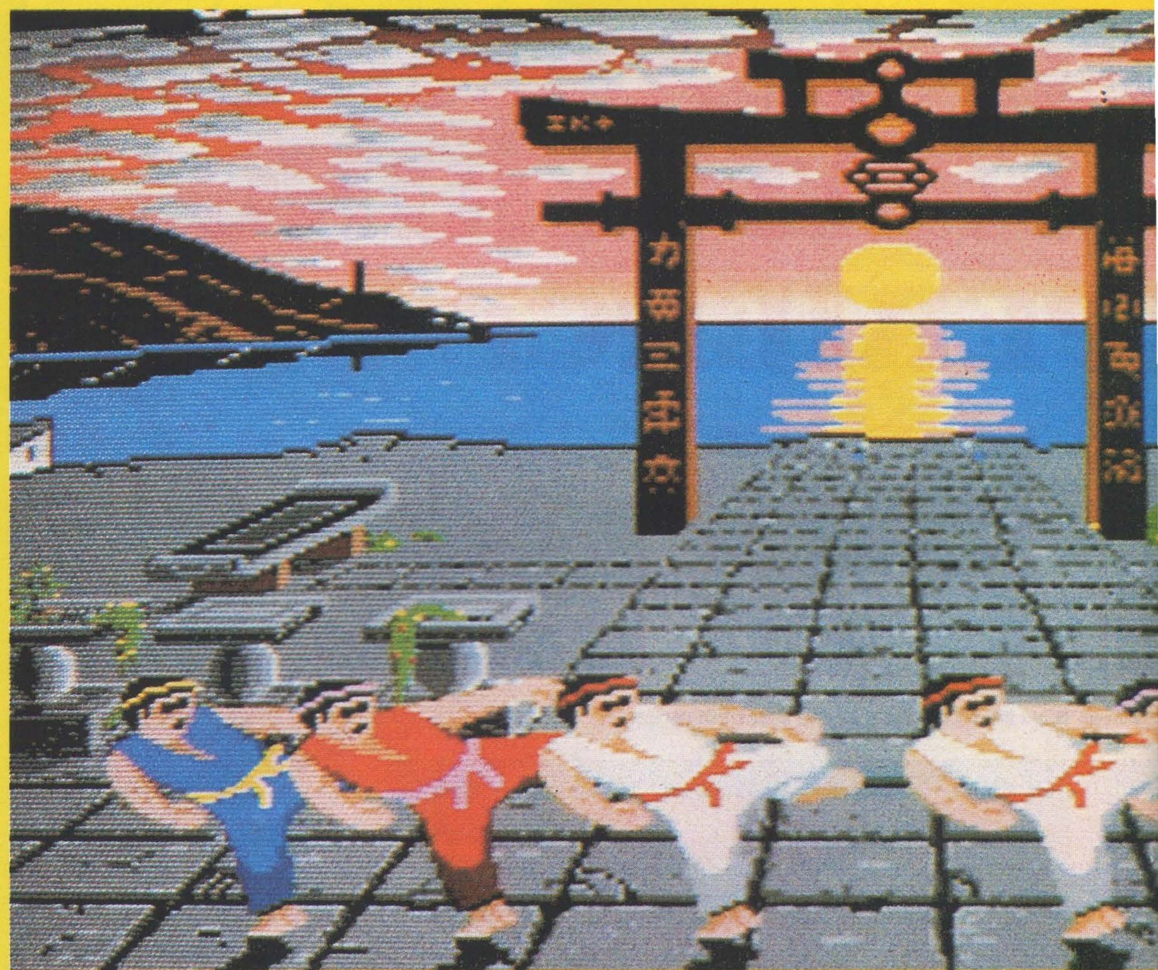
Q	su
A	sinistra
P	destra
O	giù

OGNI MESE



IN EDICOLA

INTERNATI



KARAT

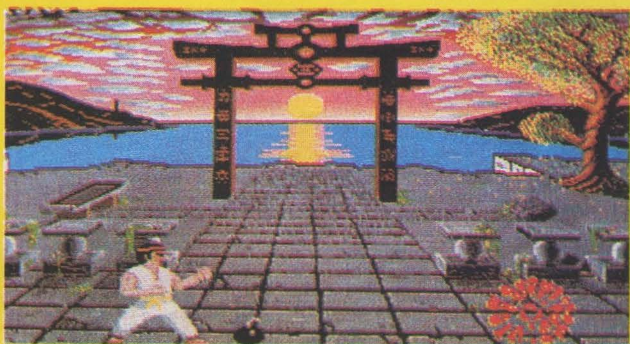
ONAL

I beat'em up disponibili e molto belli sono veramente scarsi e di poco valore, ma la situazione sta per cambiare con la commercializzazione di **IK+**, un gioco di fightin'and fumpin' che prende a pugni tutto il resto.

È stato scritto da Archer Maclean, i cui giochi precedenti, **International Karate** e **Dropzone**, sono già considerati dei classici. La sua ultima creazione è praticamente la traduzione esatta della versione a 8 bit, apparsa nell'autunno dell'anno scorso, ed è stata migliorata con effetti sonori digitalizzati, grafici

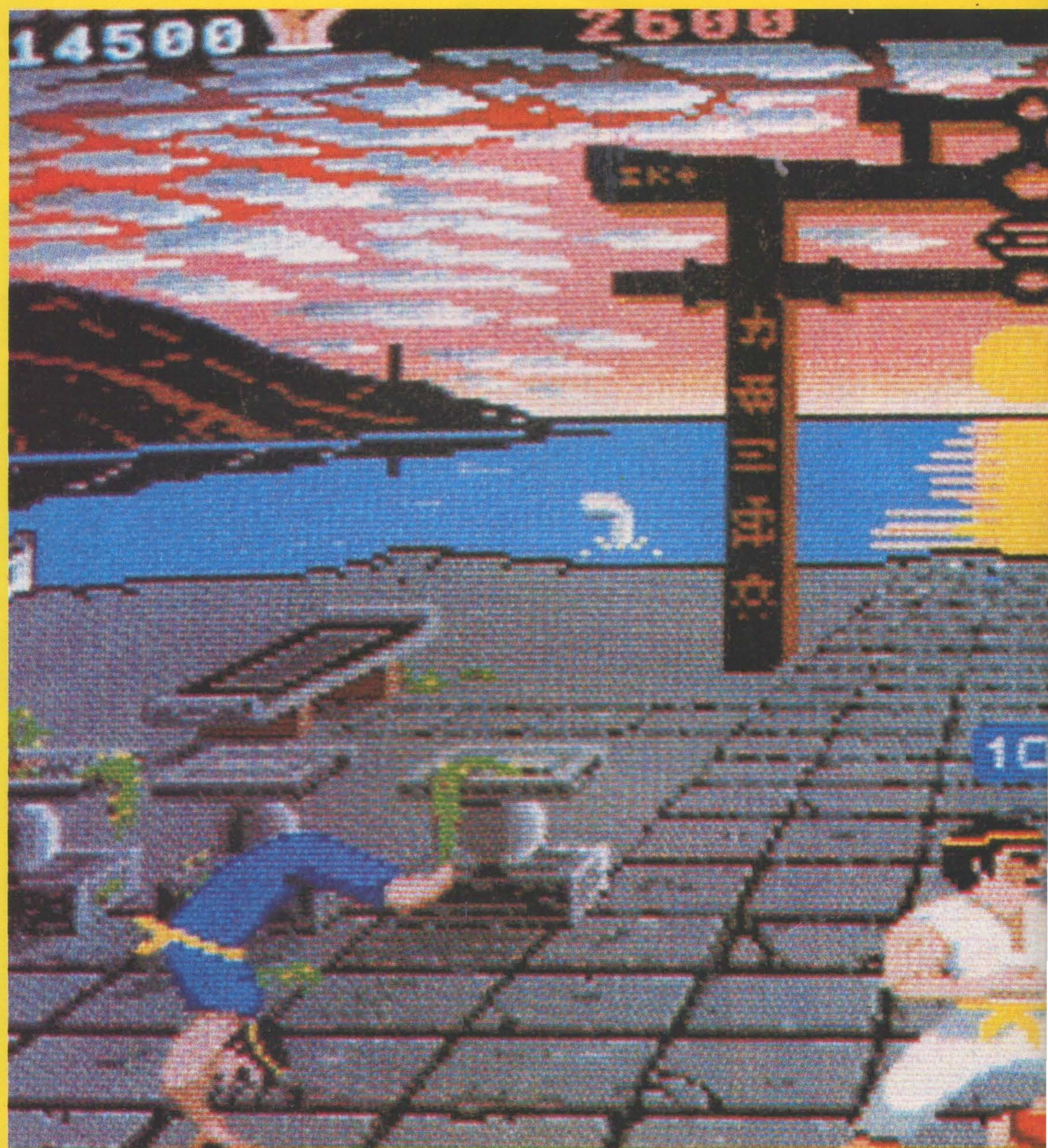




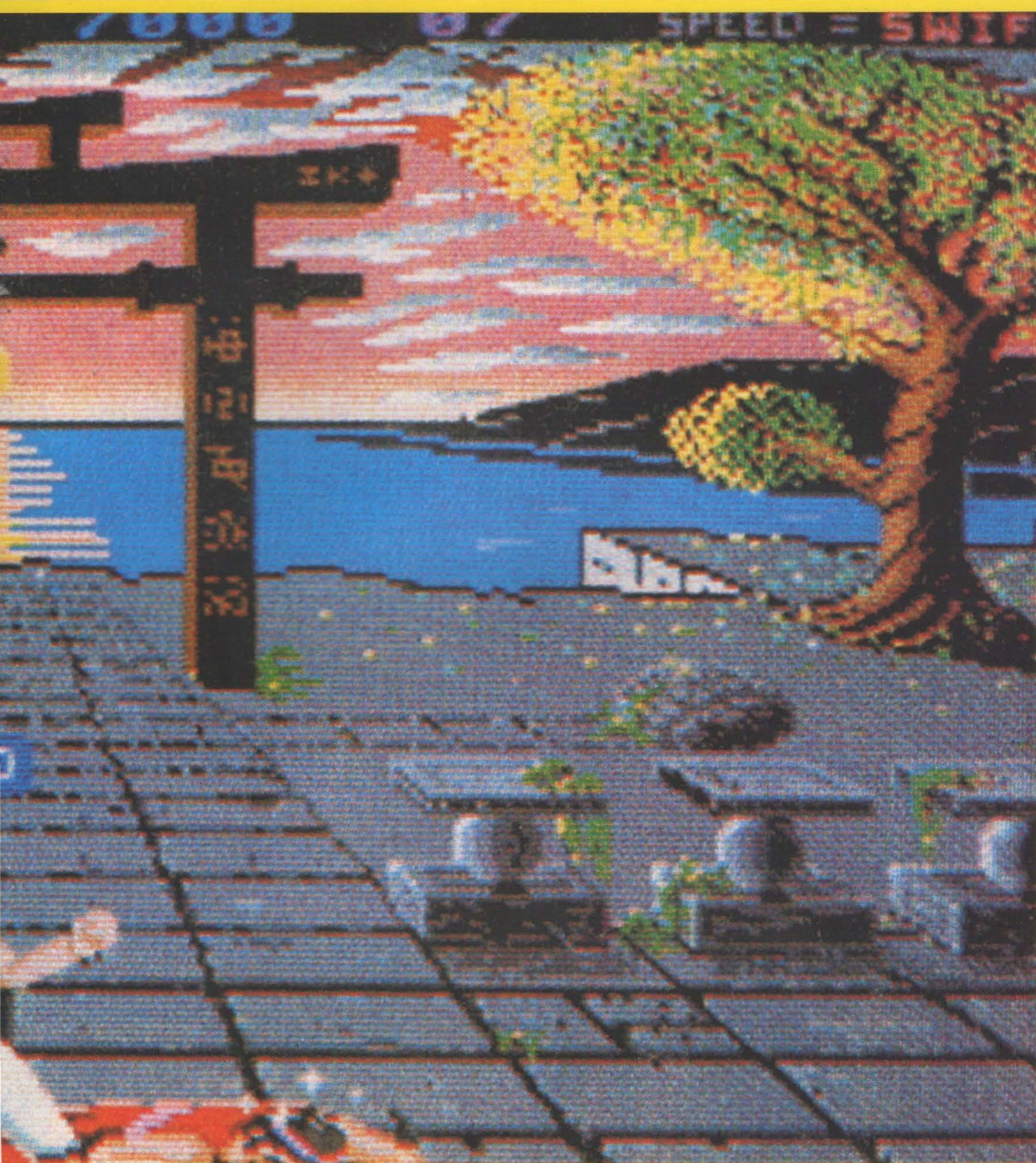


più accurati, un giro supplementare di bonus e una sequenza di apertura simile ai film. A differenza di molti giochi di karate, **IK+** ha tre lottatori contemporaneamente presenti sullo schermo, o due controllati dal computer contro a un bravo solo giocatore, o due umani contro al computer. L'obiettivo è ovvio, rimanere vivo facendo fuori gli altri. Ci sono 17 mosse disponibili che vanno dai calci di taglio a mezz'aria ai colpi di testa e alle capriole all'indietro. Ogni pugno e ogni calcio sferrato ad un avversario fanno guadagnare al giocatore uno o due punti, a seconda del-

E+



l'efficacia della mossa. Il primo giocatore che raggiunge i sei punti vince il round, e i secondi che rimangono sui trenta disponibili vengono convertiti in punti di bonus. Se il giocatore ha il secondo punteggio massimo, passa direttamente al round successivo; se è l'ultimo viene eliminato.
Uno schermo su tre è sotto forma di round di bonus. Nel primo il lottatore ha uno scudo con il quale devia le palle che rimbalzano verso di lui da destra e da sinistra. Più palle devia, più aumenta la loro velocità, se riesci a respingerle tutte e 64 ti vengono assegnati 5.000 punti di sopravvivenza. Il secondo schermo di bonus ti chiede di lanciare fuori dallo schermo, con un calcio, le bombe prima che esse esplodano, se il giocatore viene colpito da una granata, il round finisce. Se riesci a mandare



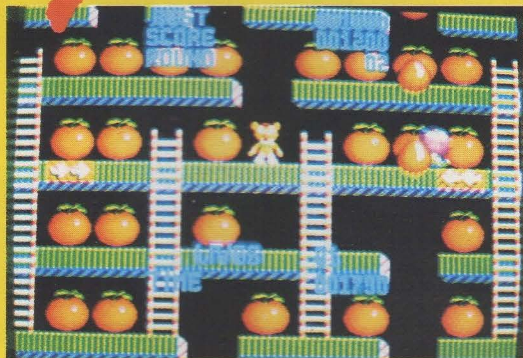
via con un calcio tutte le bombe, ti guadagni altri 5.000 punti. Ogni round successivo è alternativamente di palle e di bombe.
Il giocatore comincia il gioco come cintura bianca e se riesce ad avanzare da un round all'altro viene promosso cintura gialla, poi rossa, verde, marrone e alla fine nera, ma gli avversari sono in realtà molto difficili da superare.

Una caratteristica molto insolita di **IK+** è la massa di cose diverse che puoi variare, ce ne sono più di quindici! Fra le varie cose puoi decidere di cambiare il colore della camcia del giudice, alterare le dimensioni dello scudo durante il round di bonus, far cadere i pantaloni del lottatore e cambiare i colori dello sfondo. Una delle variazioni che preferisco viene attivata battendo PAC sulla tastiera, provaci e



tieni d'occhio lo sfondo. Il gioco contiene anche una gran quantità di messaggi, e può essere impostato in modo turbo, un divertimento folle.
L'animazione è eccellente in tutto il gioco, con i lottatori molto ben disegnati che si muovono con una fluidità simile a quella dei cartoni animati. La quantità di espressioni e reazioni è assolutamente superba, migliorata ulteriormente da incredibili effetti sonori digitalizzati. I grugniti e il rumore dei pugni sono grandi, ma la cosa migliore fra tutte sono le grida esultanti e i lamenti di Bruce Lee, nel bel mezzo di un combattimento. I suoni di **IK+** assomigliano molto alla scena di combattimento che si trova alla fine di Enter the Dragon!
La giocabilità è di valore equivalente ai suoni e ai grafici e il gioco è particolarmente piacevole e divertente. Il livello di difficoltà è impostato in modo giusto e i lottatori sono veramente imprevedibili, e inoltre mi sembra che non esista un movimento di "sicurezza" che spesso indebolisce i giochi di questo genere.
Anche se nei primi livelli i lottatori si muovono con una certa lentezza, la natura irregolare del gioco può sorprendere anche l'avversario più esperto, rendendo il gioco ancora più eccitante da giocare. Nei livelli piú avanzati il gioco diventa incredibilmente frenetico e ti richiede riflessi prontissimi e una concentrazione completa, se hai intenzione di sopravvivere.
La presentazione è superba con una sequenza di apertura e uno schermo del titolo proprio carini, completi di lottatori psichedelici, e il modo pause è grande.
Alcuni potrebbero controbattere che i beat'em up hanno ormai fatto il loro tempo, ma sfido chiunque a provare questo e non rimanerne completamente entusiasta. Ci sono tutti gli elementi di un classico e ha quella giocabilità senza tempo che ti farà tornare la voglia di riprovare "grandi" giochi di tempo fa come **R-Type** e **Starglider II** che avevi ormai definitivamente relegato negli scaffali del software usato.

Robbeary





Ormai hai già esplorato le miniere con Willy, fatto scoppiare le bolle con Bub e Bob e salvato una ragazza con Mario, ma hai mai provato a saccheggiare un grande magazzino con un teppista? **Robbeary**, dal titolo veramente complicato, di offre l'opportunità di ripulire un mega negozio di 24 piani del suo contenuto di frutta.

Il gioco comincia con il solito e irrilevante cielo stellato in parallasse che fa da sfondo allo schermo del titolo. Finché non cominci il gioco, sullo schermo si ripete un breve esempio divertente preso in prestito dall'introduzione di Pet Shop Boys. Se hai letto fra le righe dello scenario non sarai sorpreso di sentire che **Robbeary** è un tradizionale gioco di piattaforme. Sembra che questo magazzino sia un enorme negozio di fruttivendolo perché il pavimento è coperto quasi dovunque di grossi frutti succosi. Per passare da uno schermo a quello successivo devi raccogliere tutti i frutti presenti in quello nel quale ti trovi.

Le guardie di sicurezza assumono l'aspetto di mostri che pattugliano le piattaforme e le scale nel solito modo stupido ma mortale. I buchi alla base dello schermo wrap aroud alle aperture corrispondenti della parte alta, proprio come il **Bubble Bobble**. E ancora come in **Bubble Bobble**, ci sono carichi di piccoli simboli supplementari da raccogliere. I loro effetti sono generalmente benefici, congelare i cattivi, per esempio, trasformarli in diamanti, riempire lo schermo di frutta e raddoppiare la tua velocità. Se passi troppo tempo in uno schermo, le guardie si trasformano per alcuni secondi in uova prima di schiudersi e inseguirti a velocità raddoppiata. Beartie è una figura disegnata in modo veramente simpatico, come d'altronde anche i suoi nemici.

Tutto è molto grosso e ben colorato; chi l'ha disegnato pensava senz'altro ad un giocatore giovane pronto a farsi conquistare dai grafici. Tutto molto prudente, ma se veramente si rivolge ai gradini più bassi della scala delle età avrebbero dovuto tenere in maggior conto il livello di difficoltà. Essendo un giocatore abile e con molta esperienza, non mi ha posto grossi problemi ma potrebbe essere un filo troppo esigente per le brigate di bambocci. Ma ai nostri giorni non si può mai sapere fino a che punto sono in grado di arrivare i bambini.

Gli effetti sonori durante il gioco sono giustamente divertenti, anche se è un peccato che il pezzo del titolo non venga ripetuto da nessuna parte. Anche se **Robbeary** è presentato in modo eccellente, non possiamo dimenticare che è un ennesimo gioco di piattaforme a collect'em up. Sono però rimasto sorpreso per il prezzo (soprattutto visto che è della Anco). Ma non fa niente, in fondo **Robbeary** è sicuramente uno dei migliori giochi di piattaforme in commercio in questo momento, e se hai in testa un giocatore giovane, la scelta è ottima.

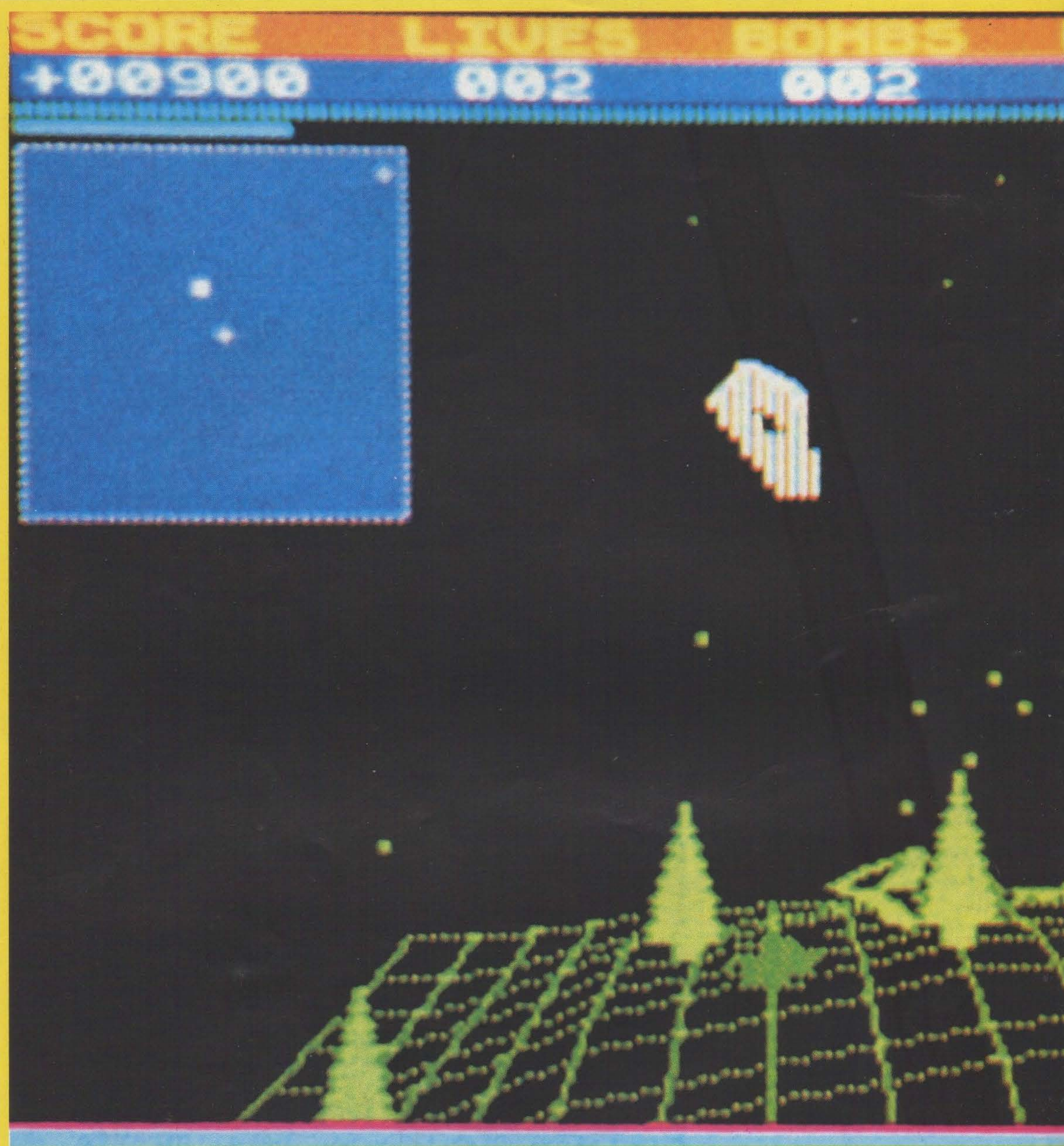


I virus del titolo non ha niente a che fare con quei programmi molto famosi in questo periodo, che corrompono i dischi di tutti. Il virus è stato sviluppato da una razza aliena che lo sta spargendo su tutta la terra, ed esso distrugge i lussureggianti campi verdi e gli alberi di tutte le campagne lasciando dietro di sè una distesa arida di terra bruciata. Nel tuo aereo ad alta tecnologia devi liberare il terreno dall'infestazione degli alinei e salvare la vita del tuo pianeta.

Anche se i grafici di solidi a 3D sono ormai diffusi da un po' di tempo, quelli di **Virus** sono diversi. Il punto di vista non è nella cabina di guida della tua navicella, ma comprende una visione del tuo veicolo dall'esterno al centro dello schermo mentre vaga per il paesaggio, all'interno e all'esterno dello schermo.



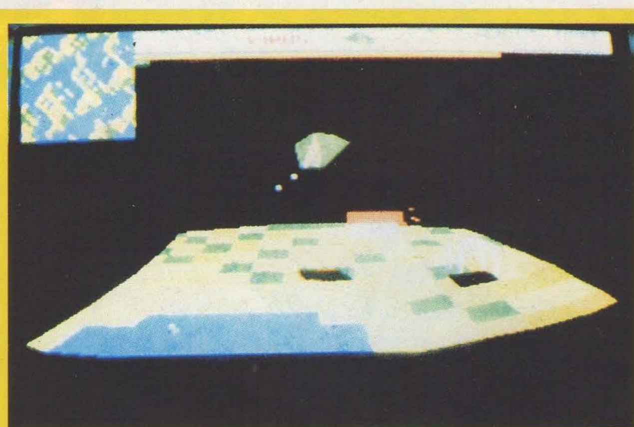
Hai la possibilità di scegliere fra due opzioni per il controllo del tuo aereo.
Se utilizzi il mouse hai contemporaneamente anche molti movimenti strani; un movimento poco attento potrebbe rovesciarti a testa in giù e farti tuffare verso la morte. Personalmente preferisco scegliere l'opzione della tastiera che con i suoi controlli di spinta e di rotazione conferisce al gioco una maggiore impressione di Gravitar/lunar Lander.
Uno scanner nell'angolo superiore destro dello schermo costituisce la parte di strumentazione per te più importante. Qui puoi individuare la tua posizione, gli alieni e la tua rotta. Quando ti avvicini ad un alieno, sentirai il suono distintivo del suo motore, che serve semplicemente a ricordarti che sei lì per combattere con lui. Le seminatrici sono i nemici

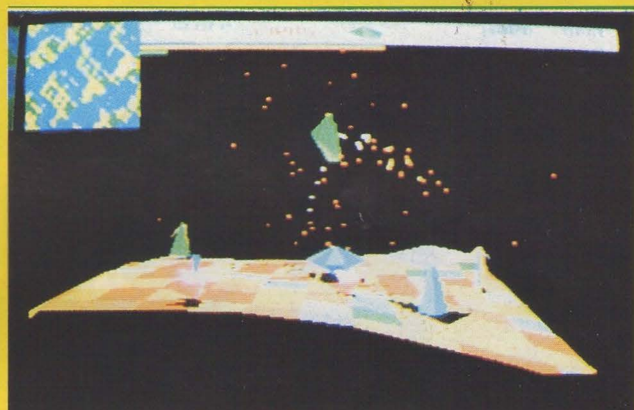


più importanti da stanare. Quando volano, infatti, esse espellono un drone che paralizza le orecchie, e quando atterrano sono silenziose. Sono prede facili per il tuo cannone, ma se le trovi difficili da distruggere, puoi sempre lanciare contro di loro un missile a ritorno.

Il fatto di distruggere le seminatrici con un missile a ritorno, però, non è una buona idea perché nei livelli successivi troverai nemici molto più difficili da annietare. All'inizio del gioco hai a tua disposizione solo tre di questi missili, utilizzali quindi con parsimonia! I colpi di cannone sono illimitati ma costano un punto al colpo. Per questo motivo e per il fatto che ti vengono assegnati punti negativi quando colpisci parti sane del paesaggio, un principiante può facilmente finire il gioco con









uno score molto inferiore a zero.
Mentre **Virus** ha uno stile grafico molto particolare, il suo stile di gioco mi ricorda soprattutto due altri giochi: **Gravitar**, per il suo metodo di controllo, e **Defender** per il suo scanner, per la varietà degli alieni e per l'alta velocità. Ci sono alcuni effetti sonori ottimi (nonostante quel terribile drone), ma nessuna musica. I controlli rispondono bene, i grafici si muovono in modo sufficientemente rapido e ci sono alcune piacevoli sorprese che ti aspettano più avanti nel gioco (prova un po' a catturare il mostro marino!)
Virus è un gioco molto particolare per il fatto che non esiste praticamente niente di simile. Se lo perdi, ti perdi uno dei punti di riferimento più validi fra i giochi per il computer.

ADJUST

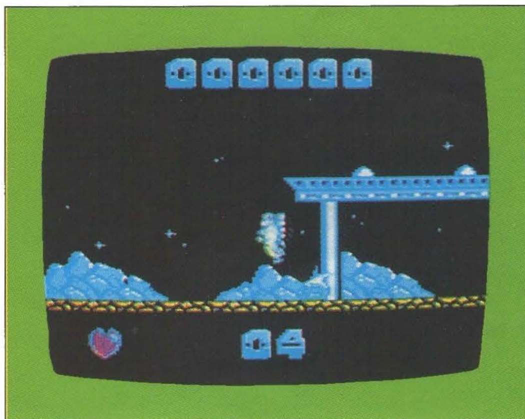


Il passaggio aereospaziale tra i due satelliti di Giove costituisce la traiettoria più veloce per raggiungere molti punti della Galassia, proprio come il canale di Suez rappresenta quindi un polo di controversie per fare pressioni sugli avversari. Un gruppo di alieni vuole impadronirsene e la tua squadriglia è stata mandata sul posto per rimettere tutto in ordine. Dopo aver superato la fascia degli asteroidi distruggendoli uno ad uno, dovrai affrontare come capo-squadriglia, le varie ondate di navi aliene che tenteranno di impedire la tua avanzata. Rammenta che il passaggio è di vitale importanza per il traffico commerciale della confederazione e che deve essere difeso a costo della propria vita. Agisci di conseguenza.

JOYSTICK PORTA 2

1	tastiera
2	joystick
3	ridefinisce tasti
RUN/STOP	pausa

PUMPKIN

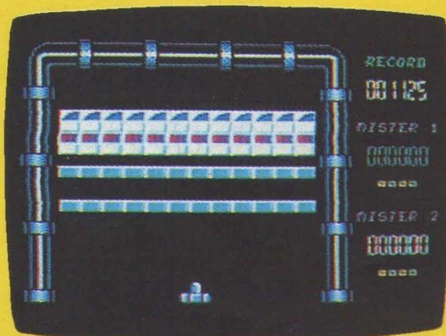


Alcuni degli appartenenti al tuo gruppo clandestino sono stati scoperti e portati nella base segreta di Pumpkin guardati a vista da malvagi robot. Ma fortunatamente per mezzo delle spie infiltrate nell'organizzazione nemica il comando in esilio è riuscito a sapere su quale pianeta si trova questa base. Tu dovrai atterrare con la tua navetta sulla superficie del pianeta Vegacon e cercare l'entrata segreta ai sotterranei dove potrai subito raccogliere la pistola laser per meglio difenderti dai robot alieni. Mettiti poi alla ricerca del medaglione di accesso della base vera e propria e cerca di liberare i prigionieri. Ricorda che i tuoi nemici all'aperto possono essere eliminati con l'ausilio della zucca magica e che un po' ovunque potrai trovare i cuori che rappresentano una vita omaggio.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
1	tastiera
2	joystick
3	ridefinisce tasti
RUN/STOP	pausa

PLAY!

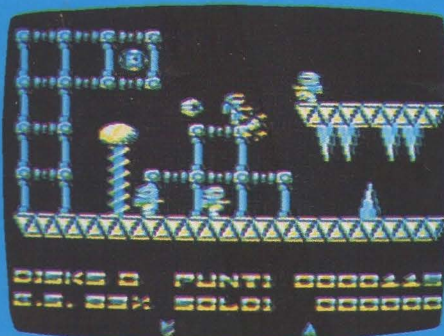


Nella lontana base spaziale il lavoro alienante cui erano sottoposti i coloni che stavano costruendo il sistema di auto-mantenimento stava distruggendo la psiche di molti uomini. Gli svaghi erano pochi e dopo una giornata trascorsa in compagnia di robot operai i pochi esseri umani necessitavano di divertimenti. Ma proprio dai robot giunse l'idea di creare questo gioco che consiste nell'abbattere dei piloni colorati posti al centro di una megastanza utilizzando una sfera di tungsteno che deve essere fatta rimbalzare utilizzando una sbarra azionata con un telecomando. Se la sfera oltrepassa la sbarra, il concorrente perde una possibilità di vittoria. Possono essere recuperati anche i dischi colorati che aumentano le capacità di difesa o di offesa della sbarra, magnetizzandola o rendendola più grande e così via.

JOYSTICK PORTA 2

F1	n. giocatori
FUOCO	inizio gioco

DISKS



Trovare lavoro anche nel futuro non sarà semplice. Questo è quello che ipotizza l'ideatore del nostro gioco che inventa anche una strana occupazione: il recupera dischetti. Il protagonista della nostra avventura è stato assunto da una grande azienda di software che si è accorta che da qualche tempo misteriosamente i dischetti con i programmi più usuali diminuiscono di numero rapidamente. Dopo aver fatto delle accurate indagini Billy ha scoperto dove si trovano tutti i dischetti rubati e si getta al loro recupero, ognuno di questi supporti magnetici riportati alla software house frutterà una bella sommetta. Billy dovrà anche eliminare i guardiani avversari ma potrà recuperare nuove protezioni e armi nel suo cammino.

JOYSTICK

Porta 1	1 giocatore
Porta 1 e 2	2 giocatori

SEA STAR



I nemici hanno occupato una serie di bacini molto importanti dal punto di vista strategico. Si sono appostati sulle sponde con i loro cannoni, hanno a disposizione sommergibili ed altre imbarcazioni. Gli alleati hanno tentato più volte di sbaragliare il nemico ma senza successo a causa della sfavorevole conformazione del terreno.
Essi hanno perciò deciso di stringere d'assedio il nemico bloccando il bacino e tutte le vie d'accesso. Il nemico però aggira l'ostacolo rifornendo le sue truppe lanciando dei pacchi con il paracadute. Le forze aeree nemiche sono notevolmente più efficienti di quelle alleate e quindi non è pensabile contrastarle in quel campo. È però necessario impedire che questi pacchi vengano raccolti dal nemico. L'unico modo possibile è quindi quello di penetrare nel bacino con la velocissima Sea-Star che dovrà recupeare quanti più pacchi possibile senza farsi colpire dalle numerose unità appostate sulla sponda. Forza dunque, mettetevi al timone della Sea-Star e mettetevi in cerca dei pacchi paracadutati!

JOYSTICK IN PORTA 2 OPZIONALE

F3	selezione tastiera o joystick
F5	selezione effetti sonori o musica
F7	inizio gioco
SPAZIO	sparo
,	sinistra
Q	alto
A	basso

DESPERSO



L'impero ha messo a punto delle nuove macchine da guerra, che vengono costruite su un asteroide nella costellazione Alpha Centauri. Atterrato sulla sua superficie prendi energia e carburante dalle installazioni minerarie per sostenere il tuo veicolo da difesa. Evita o distruggi i missili teleguidati che piovono dal cielo ed elimina i robot alieni in ogni livello, raccogliendone poi i componenti per scoprire il segreto della loro composizione ma solo dopo averli distrutti tutti. Poi osserva sulla piantina le installazioni aliene e dopo cerca tutti i robot alieni di quel settore di colonia, dopo che li avrai eliminati potrai passare al settore successivo. Ricorda che se esaurisci il carburante non potrai più muoverti, mentre la detonite ti serve per innescare i missili, sparare, mantenere gli scudi e le unità di ricostruzione. Potrai anche azionare con 1500 unità di detonite un radio faro e attenzione potrai avere anche una videata di informazioni supplementari.

JOYSTICK PORTA 2

Q	su
A	giú
P	carica detonite
M	attiva sistema mappa altitudinale
B	prende detonite o carburante
Z	ruota 180°
L	comincia sequenza lancia-missili
SPAZIO	scudi
W	scambia tra armi e sistema informazioni
R	ricostruzione installazioni

HUMANITY



Il principale motivo con cui i Visitatori giustificarono la loro volontà di sottomettere la Terra era che gli uomini non avevano ancora imparato a vivere tra di loro in fratellanza senza distruggersi a vicenda. Ma quando un uomo rispose loro dicendo che per la salvezza del pianeta sarebbe stato pronto a qualunque sacrificio, essi concessero 2 ultime possibilità alla razza umana. Uno di loro avrebbe dovuto compiere una prova da portare a termine per ogni continente rischiando la propria vita nelle numerose trappole disseminate dai Visitatori. Con un veloce aereoplano potrai spostarti da una parte all'altra del pianeta e solo terminando con coraggio e sacrificio ciascuna prova potrai dimostrare lo spirito di fratellanza e sopravvivenza della tua razza e guadagnare agli occhi degli alieni l'indipendenza.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO/FUOCO inizio gioco
P pausa si/no

MAD BALL

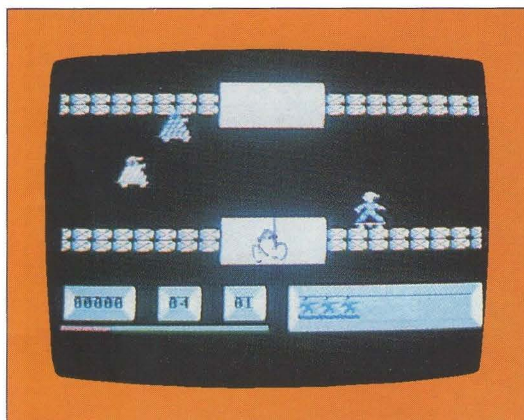


Dopo 4 millenni di ricerche condotte dalla Federazione finalmente sul pianeta Primus nel centro della galassia è stata ritrovata la mitica piramide che secondo la leggenda costituisce il segreto dell'origine della razza umana. Nessun uomo tuttavia vi potrà mai accedere per carpirne il favoloso mistero, poiché una misteriosa e letale radiazione circonda tutto il pianeta. Ma la risposta della tecnologia è stata immediata e nella piramide impenetrabile è stata inviata una ionosfera telecomandata capace di rimandare una perfetta immagine dell'ambiente al sistema di controllo del pianeta Terminus. Sfruttando al massimo la tua abilità cerca di guidare la sfera di ricognizione attraverso le porte di comunicazione evitando al massimo i pericolosi urti contro le trappole mortali e tenta di attivare i congegni di accesso dai quali scoprire dove e come recuperare preziose energie.

JOYSTICK PORTA 2

F1	livello base
F3	livello medio
F5	livello super
F7	livello reale

SKILLNESS

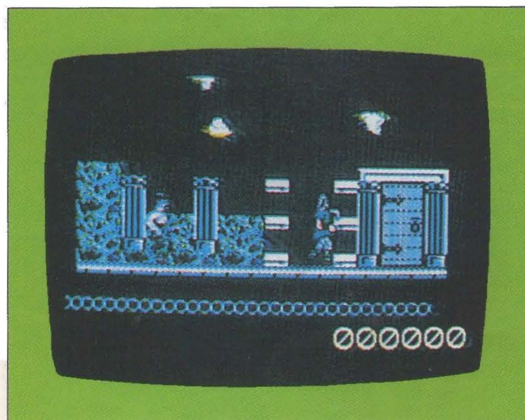


Sei un bravo skater, ma da qualche tempo hai degli strani incubi, forse dettati dall'avvicinarsi di una delle più ambite competizioni del tuo paese. Questa volta poi ti sembra di aver toccato il fondo. Immagini di essere sospeso tra 2 percorsi, tra i quali puoi spostarti ma facendo attenzione a non cadere nel vuoto. Scopo della tua gara è raccogliere dei gettoni che possono rappresentare delle monetine o dei bonus in caso di cadute. Ma tutto ciò sarebbe troppo semplice, degli strani salvagenti ti tagliano la strada e se non vengono eliminati alla prima passate si trasformano in mostri che ostacolano il tuo cammino: l'unico modo per eliminarli è colpirli con la tavola o saltare loro sopra dell'alto. Ti sveglierai dall'incubo?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

DOOM



Osserva nel buio specchio della stagioni fino al tempo quando le aquile spadroneggiavano sulla terra di Albion e ripensa alle guerre sanguinarie e alle mistiche magie. Tu sei Doom figlio del grande dragone, per sconfiggere gli invasori dovrai riunire sotto la tua leadership tutti i regni di Albion, ma per fare ciò dovrai trovare i tesori segreti nascosti quando giunsero le aquile. Soltanto Merlino sapeva dove fossero, ma è sparito. Tuo unico indizio è che la tua mezza sorella-demone ha rapito il piccolo apprendista del mago, dovrai pertanto trovarlo e liberarlo. Ma per arrivare al rifugio di tua sorella devi usare il mistico bene di Cerdhen. Poi dovrai farti strada tra le dune in cerca del piccolo. Dopo averlo ritrovato usa le rune, rubate alla demone, per ritornare al punto di partenza, tua salvezza saranno quindi queste pietre magiche. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

R	sceglie rune/pausa
C=	musica/effetti sonori
FUOCO	inizio gioco

DARE MEN



Il ritmo di una simpatica marcetta vi alletta non appena la videata iniziale appare sul vostro schermo. Il nostro amico è un soldato di leva americano che alzatosi di buon'ora deve percorrere un percorso di guerra, assai difficile, ma necessario per esercitarsi alla guerriglia e all'attacco. Potrai gareggiare da solo contro il computer o con un tuo amico, ma prima addestra il tuo polso a manovrare alla perfezione il tuo uomo. Sul tuo percorso incontrerai muri enormi da saltare, dovrai strisciare in un tunnel, evitare dei pali mortali, strisciare nella palude e nelle sabbie mobili, saltare bidoni, ma specialmente fare molta attenzione alle fiamme, perché caderci dentro corrisponderà a morte certa. Combattete se vi si presenta l'occasione, ma non sprecate le forze inutilmente.

JOYSTICK PORTA 2

1	1 giocatore
2	2 giocatori
3	veduta atleti
4	crea schemi

MISSIONE



La guerra tra la Federazione interstellare ed i Nebuliani si trascina ormai da diversi anni con alterne vittorie. Molte sono state le vittime su entrambi i fronti e molti gli sforzi prodotti per prevalere l'uno sull'altro ma senza successo! I laboratori scientifici della Federazione nel frattempo non sono stati inattivi; essi hanno infatti messo a punto una potente astronave da caccia di nuove concezione. Infatti non si sono limitati ad armarla con un potete cannone ad impulsi elettrodinamici (ultimo ritrovato della tecnica) ma hanno anche aumentato notevolmente la manovrabilità e la protezione della corazza. Questa eccezionale macchina da guerra ti viene affidata per un collaudo da eseguire direttamente sul campo di battaglia. Devi infatti penetrare nella base Teta attraverso il tunnel d'accesso. Come già saprai questo tunnel è molto ben difeso dal nemico e tutti i nostri precedenti tentativi di penetrazione sono purtroppo andati a vuoto. Con il nuovo caccia la missione non è più impossibile ma ci vorrà tutta la tua abilità per portarla a termine.

JOYSTICK IN PORTA 2 NON NECESSARIO

1	selezione tastiera per manovrare
2	selezione joystick per manovrare
3	definizione tasti di manovra
Q	alto
A	basso
O	indietro
P	avanti
SPAZIO	sparo
RUN/STOP	attiva la pausa
SPARO	disattiva la pausa
CTRL	termine del gioco

GANGSTER



Il revival del passato ha contagiato anche la TV e da alcuni tempi anche le trasmissioni televisive riguardano le lotte tra bande nell'America degli anni '20. Invidiosi di questa situazione gli ideatori del nostro programma hanno pensato di farVi impersonare un malvivente (o un poliziotto decidete Voi) che vuole eliminare tutti i membri della banda avversaria. Munito della Vostra rivoltella, o delle armi che riuscirete a recuperare sul Vostro cammino, dovrete perlustrare le vie della città eliminando tutti gli individui che a loro volta cercano di colpirvi. Guardatevi alle spalle e state sempre in guardia, perché ovunque potrebbe celarsi la morte e se vorrete sopravvivere ai vostri nemici dovrete essere più veloci di loro.

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica/effetti sonori
F3	joystick
F5	tastiera
F7	pausa

FAGO



Una nuova riedizione del gioco del mangiapillole è quella che Vi proponiamo questa volta. La storia è nota a tutti: il nostro mangiapillole deve ripulire tutti i corridoi dalle pilloline che sono accidentalmente cadute, ma viene inseguito da perfidi fantasmi che cercano di bloccarlo nel suo lavoro, per prendergli il posto. Fago può però difendersi mangiando, al momento opportuno, le pillole energetiche che lo renderanno più forte dei suoi inseguitori permettendogli anche di distruggerli guadagnando numerosi punti. Ogni tanto nel gioco appariranno, in posti sempre differenti, dei frutti, che Fago dovrà acchiappare per ottenere dei bonus eccezionali. Se Fago riuscirà a ripulire una zona della città potrà passare a quella successiva, dove sempre nuove emozioni lo aspetteranno. In questa versione potrai scegliere se muoverti di giorno o di notte.

JOYSTICK PORTA 1

1	inizio gioco
H	record
M	musica
F3	giorno/notte

RECLUTAMENTO

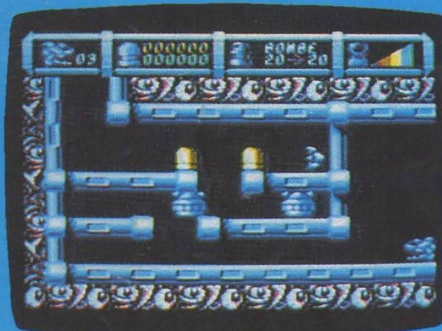


La pubblicità dei mass media e i film esaltano la disciplina e l'addestramento fisico che le reclute ottengono durante la fase di preparazione al combattimento. Ma proprio come dice una famosa marca di abbigliamento sportivo ottenere soddisfazioni dai propri superiori costa molta fatica. Ecco quindi per risparmiarvi insulti dai comandanti e pericolosi allenamenti questo gioco nel quel una recluta deve superare numerose prove per essere ammessa finalmente al corso ufficiali ed ottenere la promozione. Dovrete qualificarvi in numerose esercitazioni: dal tiro al bersaglio, alla corsa campestre, dall'assalto ad un obiettivo prefissato a combattimenti veri e propri. Dimostrate quindi che siete bravi a sufficienza per meritare l'ambita menzione.

JOYSTICK PORTA 1, 2

1	1 giocatore
2	2 giocatori
FUOCO	inizio gioco

PLUS



Non si sa come mai i pezzi più importanti che costituiscono l'astrorazzo Plus sono spariti dal magazzino di stoccaggio proprio quando sembrava imminente un attacco alla costellazione di Nettuno. Ma fortunatamente delle valide spie hanno scoperto qualche indizio sul pianeta Xeros. Dopo essere atterrato sul losco pianeta dovrai introdurti nelle miniere di smeraldo e cercare i pezzi che sembra siano stati qui nascosti. Ma le miniere, anche perché contengono questi pezzi preziosi, sono sorvegliate a vista da robot guardiani che sparano bolle di gas narcotico. Ci sono inoltre dei razzi auto-determinanti che scelgono il momento meno opportuno per attaccarti. Avanzare per i corridoi della minera sarà assai arduo, anche se mano a mano che reupererai i tuoi accessori migliorerai nel movimento e ti sarà molto utile la sfera difensiva che ti proteggerà finché non verrai elimanto una prima volta.

JOYSTICK PORTA 2

1	inizio gioco
2	tasti da definire
3	tastiera
4	joystick
5	musica/effetti sonori

2

LA MIGLI



RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME